

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pembelajaran

Belajar merupakan hal terpenting yang harus dilakukan manusia untuk menghadapi perubahan lingkungan yang senantiasa berubah setiap waktu, oleh karena itu hendaknya seseorang mempersiapkan dirinya untuk menghadapi kehidupan yang dinamis dan penuh persaingan. Di mana belajar termasuk memahami diri sendiri, memahami perubahan, dan perkembangan globalisasi. Belajar dapat menjadi modal agar seseorang siap menghadapi perkembangan zaman yang begitu pesat. Belajar merupakan suatu proses perubahan sikap dan perilaku yang berdasarkan pengetahuan dan pengalaman.

Menurut Slameto (2010: 2) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Hasil dari proses belajar dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan mahasiswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Adanya perubahan dalam pola perilaku inilah yang menandakan telah terjadi belajar. Semakin banyak kemampuan yang diperoleh sampai menjadi milik pribadi, semakin banyak pula perubahan yang telah dialami.

Sagala (2007:17) mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja.

Sedangkan Sudjana (2005:8) menyatakan belajar sebagai upaya menyesuaikan diri yang sengaja dialami oleh warga belajar dengan maksud untuk melakukan perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan belajar.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu cara yang menuju pada perubahan kehidupan yang lebih baik dalam segala bidang. Dengan adanya proses belajar terjadi penyesuaian tingkah laku dengan lingkungan. Seiring dengan perkembangan pengalaman, individu akan dapat menyesuaikan dengan keadaan yang berkembang dan adanya peningkatan kualitas dalam melakukan suatu aktivitas.

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Sagala, 2007: 61).

Sudjana (2005:8) menyatakan pembelajaran sebagai setiap usaha yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Dengan demikian pembelajaran merupakan upaya yang disengaja, terencana dan sistematis sehingga terjadi perilaku belajar dan perilaku membelajarkan antara warga belajar dengan sumber belajar, dimana kegiatan tidak berlangsung satu arah melainkan semua pihak ikut berperan aktif dalam kerangka berfikir yang sudah masing-masing pahami dan sepakati, sehingga

terjadi perubahan tingkah laku yang diharapkan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Pemberian pelajaran permainan anak-anak kepada anak didik (Depdikbud, 1979: 94) akan mempengaruhi:

- a. Kesehatan dan kekuatan jasmani
Pengaruh permainan kepada perkembangan dan pertumbuhan jasmani anak akan mempunyai kesamaan seperti halnya pengaruh olahraga pada umumnya kepada pelakunya. Tetapi lebih dari itu permainan anak-anak juga mempengaruhi perkembangan panca indera anak secara tajam, seperti perkembangan alat peraba, perkembangan penglihatan, dengan pengamatan, menafsir jarak dan sebagainya.
- b. Kesegaran jasmani
Dengan adanya peningkatan fungsi-fungsi alat tubuh akan berakibat meningkatnya kesegaran jasmani untuk menjalankan kegiatan-kegiatan sehari-hari yang selalu meningkat.
- c. Penguasaan bahasa
Dengan bermain anak harus mengadakan komunikasi, salah satu alat komunikasi ialah bahasa, untuk dapat puas mereka bermain mereka harus berusaha untuk menguasai bahasa yang mereka gunakan untuk bermain.
- d. Rasa seni dan keindahan dalam: seni gerak, penguasaan irama, seni suara, dan seni bahasa
Tidak jarang bahwa permainan anak-anak harus disertai gerak sesuai dengan lagu yang mengiringi atau lagu yang mereka nyanyikan ini berarti akan memberi kesempatan kepada anak atau merupakan situasi yang memungkinkan peningkatan seni gerak, penguasaan irama dan seni suara.
- e. Budi pekerti yang baik
Dengan permainan, perkembangan kepribadian anak akan melupakan keadaan diri sendiri, karena ada tugas, mengontrol diri, mengritik diri, berdisiplin, keberanian, keteguhan, keuletan, menghormati peraturan, menghargai kawan, menghormati wasit dan lain-lain.
- f. Perkembangan sosial anak
Anak bermain akan mengenal lingkungan, mengenal dirinya, mengenal alat yang dipakai untuk bermain, mengenal lawan. Dengan demikian untuk memperoleh kesenangan anak akan sadar untuk memelihara dan menghormati lingkungan, alat, dan kawan bermain.

Pengelompokan permainan anak dapat ditentukan dengan dasar bermacam-macam, misalnya:

- a. Ditinjau dari jumlah anak yang bermain.
 - 1) Beregu

- 2) Perorangan
- b. Ditinjau dari sifat permainan
 - 1) Kegiatan jasmaniah (kekuatan, ketahanan, kelentukan, dan lain-lain)
 - 2) Pemacu fantasi
 - 3) Pembangkit rasa seni
 - 4) Pembangkit rasa seni gerak
 - 5) Pembangkit rasa seni bahasa
 - 6) Pengembangan penguasaan bahasa dan lain-lain
- c. Ditinjau dari bentuk penyajiannya
 - 1) Berlomba
 - 2) Bertanding
 - 3) Perintah
 - 4) Meniru
 - 5) Tugas dan lain-lain.

Pengelompokan permainan anak ditinjau dari sudut apapun pasti dilaksanakan dengan alat ataupun tanpa alat, maka permainan anak dapat dibagi dalam kelompok ialah permainan anak; (1) tanpa alat, (2) menggunakan alat. Permainan anak-anak dengan alat, ada permainan anak dengan bola, baik itu bola besar ataupun bola kecil. Karena permainan anak-anak disekolah dasar juga mempunyai tujuan menyiapkan untuk permainan prestasi, maka teknik-teknik menangkap, melempar, menyepak dan memukul hendaknya dilakukan dengan cara yang baik, oleh sebab itu dalam mengajar teknik-teknik yang mendasari olahraga prestasi sebaiknya diperhatikan secukupnya.

2. Hakikat Kemampuan

Setiap manusia pada umumnya dibekali kemampuan dasar berupa gerak. Dalam kehidupan sehari-hari kemampuan gerak sangat dibutuhkan baik untuk menyelesaikan pekerjaan sehari-hari secara individu maupun secara kelompok. Menurut Utami Munandar (1992: 17) kemampuan adalah daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Selanjutnya menurut kamus umum bahasa Indonesia tulisan Purwadarminta

(1995: 28) kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan, dan kekayaan.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktek dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakannya.

Kemampuan bermain kasti adalah kemampuan siswa untuk melakukan salah satu cabang olahraga permainan tradisional yang sangat populer di Indonesia yang dimaksud memberikan nuansa pendidikan dalam permainan. Di dalam permainan kasti dapat memberikan pendidikan melalui kegiatan-kegiatan jasmani yang mengedepankan sikap sportivitas, jujur, kerjasama dan aspek pendidikan lainnya. Dalam olahraga kasti dapat mengembangkan domain kognitif, afektif, psikomotorik pada anak.

3. Hakikat Permainan

Permainan sama umurnya dengan manusia, kapan dan dimana ada manusia disitu ada juga permainan (Drijarkara, 2007: 14). Oleh sebab itu peranan permainan telah lama ada di dalam kehidupan manusia dan telah banyak pula diperbincangkan oleh para ahli.

Banyak juga para ahli yang mengkritik teori tadi, tetapi perkembangan teori permainan sebagai alat pendidikan banyak sedikitnya didorong atau dijiwai oleh teori-teori diatas. Adapun beberapa pendapat tentang teori permainan sebagai alat pendidikan dapat dikemukakan sebagai berikut.

Bigot dan kawan-kawan (2002: 275) “Permainan memberikan kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan dalam kehidupan anak dan akan menjadi alat pendidikan yang sangat bernilai”. W. Rob. (2009: 36). Permainan mempunyai nilai pendidikan praktis. Bucher (2003: 48) berpendapat “Permainan yang telah lama dikenal oleh anak-anak dan orang tua, laki-laki ataupun wanita, mampu menggerakkan untuk berlatih, gembira, dan relax.

Permainan merupakan salah satu komponen pokok pada tiap pokok program pendidikan jasmani. Drijarkara (2007: 15). Dorongan untuk bermain itu ada pada setiap manusia. Akan tetapi lebih-lebih pada manusia muda. Sebab itu sudah semestinya bahwa permainan dipergunakan untuk pendidikan. Hadisoekatno (2010: 165) mengemukakan “memang kita kaum taman siswa mempunyai keyakinan setebal-tebalnya, bahwa dengan permainan kanak-kanak sebagai alat pendidikan itu dapat membimbing anak-anak kita kearah kesempurnaan hidup kebangsaan semurni-murninya”.

Dari beberapa teori dan pendapat-pendapat tentang permainan sebagai alat pendidikan yang disebutkan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada umumnya anak senang bermain, arena anak itu senang bermain, maka permainan itu menjadi pusat perhatian anak, sehingga permainan yang diberikan kepada anak-anak itu merupakan situasi yang harus dihadapi, dan anak-anak akan bereaksi terhadap situasi itu dengan tingkah laku secara spontan, dan sesuai dengan keaslian watak anak untuk kemudian anak itu dapat diberi bentuk, isi dan arah sesuai dengan cita-cita pendidikan.

4. Pengertian Kasti

Olahraga kasti merupakan olahraga masyarakat, dimana masyarakat melakukannya pada waktu senggang atau waktu lowong, terutama oleh anak atau murid sekolah. Olahraga ini termasuk olahraga tradisional yang juga banyak diminati anak-anak remaja karena dalam permainan kasti meningkatkan ketangkasan dan kekompakan regu atau pemain. Sehingga melalui permainan kasti dapat menjalin hubungan persahabatan dan kerjasama yang baik. Biasanya permainan bola kasti kebanyakan dilakukan pada waktu sore hari dan kegiatan bola kasti dapat dilakukan oleh siapapun. (<http://www.eocommunity.com/showthread.php?tid=5872>)

Kasti adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 12 orang. Kasti adalah permainan yang berasal dari negeri belanda. Pengertian kasti sebenarnya sudah cukup lama kita kenal, hanya saja akhir-akhir ini jarang kita jumpai. Permainan tersebut dimainkan oleh anak-anak. Pemain dibagi dua regu, salah satu mendapat giliran jaga dan satu regu lagi mendapat giliran untuk memukul. Disediakan beberapa pos yang ditandai dengan tiang dimana pemain serang (yang mendapat giliran pukul) tidak boleh di "gebok" atau dilempar dengan bola. Pemain serang bergiliran memukul bola yang diumpan oleh salah seorang pemain jaga. Pemain jaga berjaga di lapangan untuk mencoba menangkap pukulan pemain serang. Ketika bola terpukul pemain serang berlari ke pos berikut atau "pulang" ke "rumah" yang dibatasi dengan sebuah garis. Kalau pemain yang sedang lari menuju pos atau pulang dapat di "gebok" dia dinyatakan matidan kedua regu berganti-regu

serang jadi regu jaga dan sebaliknya. Pemain serang yang berhasil pulang mendapat satu angka. Regu yang mendapat angka terbanyak ketika pertandingan berakhir dinyatakan menang. Permainan ini memang menggunakan gerak dasar berlari, memukul bola dengan sebuah tongkat, menangkap dan melempar.

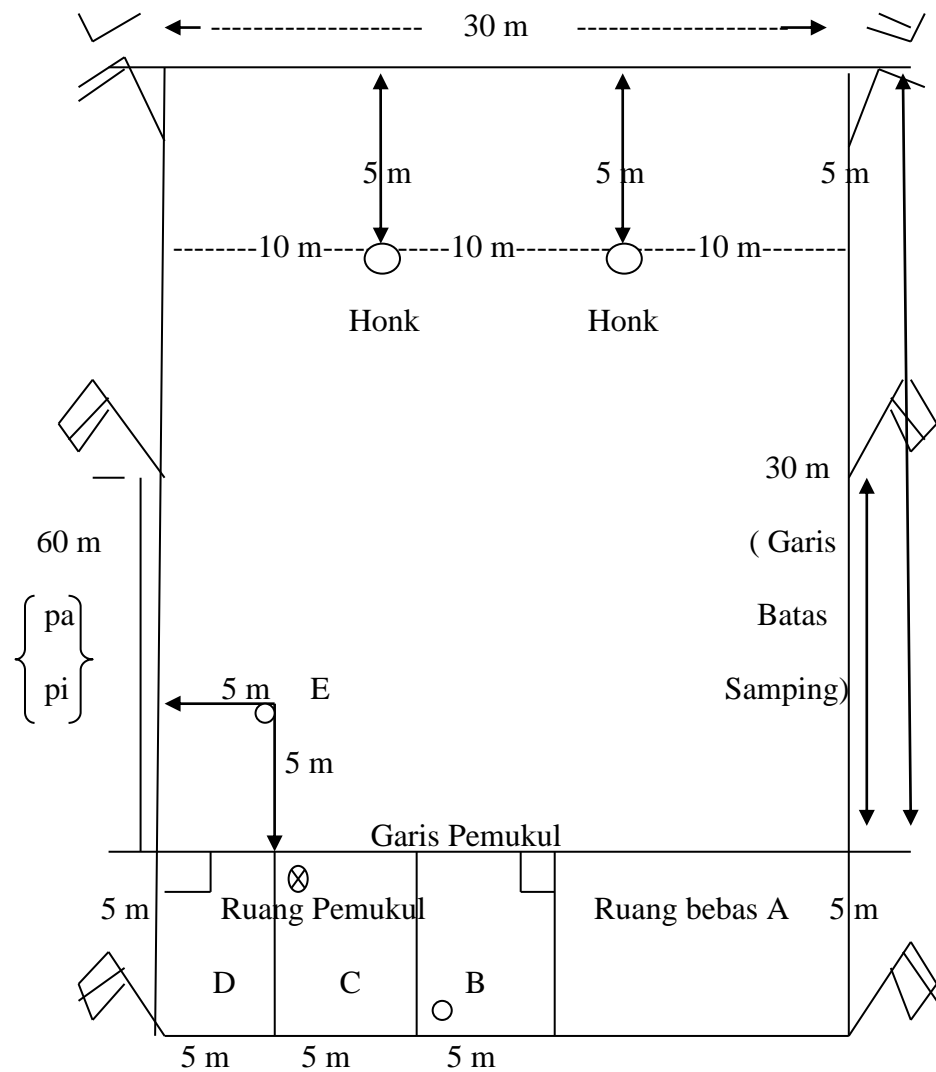
(<http://www.scribd.com/doc/47945542/PERMAINAN-KASTI>)

Dari pendapat diatas dapat dinyatakan bahwa permainan kasti adalah salah satu dari permainan tradisional yang ada di masyarakat, mengutamakan beberapa unsur kekompakan, ketangkasan dan kegembiraan yang biasa dilakukan di lapangan terbuka serta dimainkan oleh dua kelompok dengan menggunakan peralatan dan peraturan yang sudah disepakati bersama.

5. Lapangan Permainan dan Peralatan Kasti

Seperti cabang olahraga lain, kasti memiliki lapangan permainan yaitu suatu area di mana di dalamnya dapat memainkan dan menjaga bola dengan sah, lapangan kasti yang baik hendaklah memenuhi persyaratan sesuai dengan ketentuan. Lapangan yang digunakan dalam permainan kasti bisa dibuat dan dilakukan di tempat yang luas. Proses pembuatan lapangan kasti hanya memerlukan peralatan yang sederhana. Lapangan luas di area sekolah menjadi tempat yang cocok untuk membuat lapangan kasti. Faktor keamanan juga perlu dipertimbangkan dalam pembuatan lapangan kasti. Area berumput lebih diutamakan karena akan menjadi area bermain untuk anak-anak. Aktivitas anak-anak yang tinggi sebagai salah satu faktor keamanan pemilihan area berumput. Bentuk lapangan kastit terdiri dari lapangan berumput berbentuk

segi empat dengan ukuran 30 x 60 meter. Berikut merupakan gambar lapangan kasti:



Gambar 1. Lapangan Kasti

(Sumber: <http://gege17.blogspot.com/2012/05/permainan-kasti.html>)

Paling besar: 30 X (60 + 5) m

Paling kecil: 30 X (45 + 5) m.

Peralatan yang diperlukan dalam permainan kasti adalah sebagai berikut:

- a. Kayu pemukul, bergaris tengah 5 cm dan panjang 50-60 cm.
- b. Bola kecil, keliling 20 cm, berat 60-70 gram.
- c. Tiang hinggap tinggi 150 cm di atas tanah.
- d. Patok tali.
- e. Nomor dada berukuran 25 x 25 cm, berwarna putih.

6. Teknik dan Taktik Bermain Kasti

a. Teknik

Sebelum mulai dengan bermain kasti anak-anak tentu harus telah cukup cakap dalam melempar, menangkap dan memukul bola. Karena itu guru janganlah tergesa-gesa dengan permainan kasti, hendaklah anak-anak dilatih dahulu dalam teknik permainan itu, yaitu: melempar, menangkap dan memukul bola. Bagaimana dalam bentuk melempar, menangkap dan memukul. Semata-mata tetapi harus dilakukan secara permainan yang menarik sehingga tidak membosankan anak. Berikut merupakan teknik dasar bermain kasti: (<http://gege17.blogspot.com/2012/05/permainan-kasti.html>)

1) Memukul

- a) Berdiri di ruang pemukul.
- b) Kaki kangkang, kaki kanan di tekuk, kaki kiri lurus, berat badan ada pada kaki kanan.

- c) Tangan kanan memegang kayu pemukul, tangan kiri lurus ke depan sesuai permintaan.
- d) Pandangan lurus ke depan, melihat arah bola.
- e) Setelah bola datang sesuai permintaan lalu di pukul.

2) Melempar

- a) Berdiri tegak, tangan kanan memegang bola.
- b) Kaki kangkang, kaki kanan di tekuk, kaki kiri lurus, berat badan ada pada kaki kanan.
- c) Badan agak sedikit condong ke belakang.
- d) Ayunkan bola dari belakang menuju ke depan atas sehingga bola lepas dan melambung jauh.
- e) Kaki kanan ke depan mengikuti gerakan lanjutan.

3) Menangkap

- a) Berdiri tegak kedua kaki agak dibuka.
- b) Pandangan kearah datangnya bola.
- c) Kedua lengan dengan siku agak dibengkokkan berada didepan dada dan telapak tangan diregangkan membentuk setengah bola.
- d) Bergerak kearah datangnya bola.

b. Taktik

1) Memukul Bola.

Memukul bola hendaknya yang rendah-rendah saja supaya lawan tak ada kesempatan untuk membuat bola tangkap.

- a) Apabila bola harus dipukul kesamping kiri atau kanan

Apabila ditiang pertolongan banyak kawan. Untuk memberi kesempatan kepada kawan-kawan itu supaya dapat lari ketiang bebas, maka bola berganti-ganti dipukul kekiri dan kekanan. Dengan demikian pasangan lawan dilapangan terpaksa diubah-ubah saja karena pukulan yang berganti-ganti arahnya itu.

b) Bilamana bola harus dipukul tinggi dan jauh kebelakang?.

Apabila ditiang bebas banyak kawan yang akan masuk. Supaya kawan-kawan itu dapat lari pulang keruang bebas maka bola harus dipukul tinggi sekali hingga jatuh jauh dibelakang. Bola harus tinggi karena waktu bola sedang melayang diudara pelari-pelari mendapat kesempatan lari ke ruang bebas.

c) Bagaimana pembebas harus memukul bola?.

Pemukul yang pertama kesamping kiri atau ke kanan supaya teman-temannya dari pertolongan dapat lari ketiang bebas. Pukulan yang selanjutnya jauh tinggi ke belakang supaya teman-temannya dari tiang bebas dapat masuk ke ruang bebas.

c. Melempar Bola

Bola dilemparkan kepada kawan untuk ditangkap yang bertujuan untuk mematikan lawan. Lemparan yang dilakukan dari dekat sekali tidak mengenai sasarannya. Sebabnya, karena pelempar kurang teliti menjalankan lemparan itu.

- 1) Janganlah sekali-kali melempar kalau jarak dengan lawan itu tidak dekat sekali.

- 2) Hendaklah melempar dua kali, yang pertama lemparan “tipuan” supaya lawan menjatuhkan diri dsb. Sehingga ia dengan mudah dapat dilempar.
- 3) Janganlah melempar kearah samping, tetapi sedapat mungkin kearah muka.
- 4) Kalau dari lawan banyak yang akan masuk, pada umumnya pelempar menjadi “bingung” tidak tahu siapa yang akan dilempar.

Dalam hal ini:

- a) Janganlah ragu-ragu.
- b) Serahkanlah bola kepada seorang teman yang cepat larinya dan keras lemparannya.
- c) Kejarlah seorang lawan yang dekat dan kejarlah terus hingga ia dapat dilempar.
- d) Sekali-kali jangan berganti mengejar orang lain.

d. Lari

- 1) Larilah selalu menjauhi bola dengan melihat kepada bola.
- 2) Janganlah memegang tiang pertolongan, supaya sewaktu-waktu dapat mencoba lari ketiang bebas dan kembali lagi, kalau percobaan itu gagal.
- 3) Kalau bola yang dipukul itu jatuh didekat tiang pertolongan, larilah terus ketiang bebas.
- 4) Cobalah lari masuk keruang bebas, kalau bola terpukul atau terlempar tinggi dan jauh.

- 5) Kalau ada teman yang gagal percobaannya untuk lari keruang bebas, hendaklah teman-teman yang lain turut membantu dengan mencoba lari masuk keruang bebas.

Dalam hal ini:

- a) Hendaknya pelari-pelari dibagi menjadi dua bagian.
- b) Yang sebagian lari dekat pada garis batas kiri, yang lain dekat pada garis batas kanan.
- c) Kalau dikejar lawan hendaklah lari kembali sehingga bagian yang lain ada kesempatan untuk lari masuk keruang bebas.

e. Bekerja Bersama

- 1) Rombongan lapangan harus dapat bekerja bersama (*team work*) sebaik-baiknya. Bermainlah secara “jarak dekat” dengan melemparkan bola (mengoperkan) kepada teman yang dekat-dekat saja.
- 2) Melemparkan bola janganlah tepat kepada orang, tetapi kearah muka orang itu.
- 3) Teman yang minta diberi bola janganlah berdiri dengan diam ditempatnya saja, tetapi larilah mendekati lawan yang dikejar itu.
- 4) Hendaklah rombongan lapangan sering-sering melakukan “gerakan tipuan” untuk menipu lawannya. Umpama: bola pura-pura dilemparkan jauh kebelakang (sedangkan bola itu masih dipegang oleh seorang pemain dimuka), sehingga lawan yang ada ditiang bebas tertipu dan mencoba lari masuk keruang bebas. Atau

sebaliknya: seorang pemain dibelakang melakukan “gerakan tipuan” itu untuk menipu pemain-pemain ditiang pertolongan.

7. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas

Menurut Jean Piaget (Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih, 2009, <http://nhasyier.blogspot.com/2012/04/karakteristik-siswa-kelas-iv-sd.html>)

mengemukakan empat tahap proses anak sampai mampu berpikir seperti orang dewasa, yaitu:

a. Tahap sensori motor (0,0 - 2,0)

Pada tahap ini mencakup hampir keseluruhan gejala yang berhubungan langsung dengan panca indra. Anak saat mulai mencapai kematangan dan mulai memperoleh keterampilan berbahasa , mereka menerapkannya dalam objek yang nyata dan anak mulai memahami hubungan antara nama yang diberikan pada suatu benda.

b. Tahap praoperasional (2,0 - 7,0)

Pada tahap ini, anak berkembang sangat pesat. lambang-lambang bahasa yang digunakan untuk menunjukkan suatu benda konkret bertambah pesat serta mampu mengambil keputusan berdasarkan intuisi, bukan berdasarkan rasional serta mampu mengambil suatu kesimpulan atas apa yang telah diketahuinya walaupun hanya sebagian kecil.

c. Tahap operasional konkret (7,0 - 11,0)

Pada tahap ini, anak sudah mampu untuk berpikir secara logis. Mereka mampu berpikir secara sistematis untuk mencapai suatu pemecahan masalah. Pada tahap ini permasalahan yang muncul pada anak adalah

permasalahan yang konkret. Anak akan menemui kesulitan apabila diberi tugas untuk mengungkapkan sesuatu yang tersembunyi.

d. Tahap operasional formal (11,0 - 15,0)

Pada tahap ini anak sudah memiliki pola pikir seperti orang dewasa. Mereka mampu menerapkan cara berpikir dari berbagai permasalahan yang dihadapi. Anak sudah mampu memikirkan buah pikirannya, dapat membentuk suatu ide dan mampu berpikir tentang masa depan secara realistis.

Anak-anak sekolah dasar pada umumnya berumur antara 6 sampai 13 tahun. Menurut W. Rob dan E.J. Leertouwer (2009: 57). Sehubungan dengan kegemaran terhadap permainan, tingkat umur pendidikan Sekolah Dasar dibagi dalam tiga kelompok, adalah:

- a. Kelompok umur pendidikan pertama antara 6 sampai 8 tahun.
- b. Kelompok umur pendidikan kedua antara 8 sampai 10 tahun.
- c. Kelompok umur pendidikan ketiga antara 10 sampai 12 tahun.

Kelompok-kelompok umur ini di Indonesia diperkirakan bahwa untuk kelompok umur pertama, anak duduk dikelas I dan II, untuk kelompok kedua duduk dikelas III dan IV sedang kelompok umur ketiga anak duduk dikelas V dan VI. Tiap kelompok umur pendidikan itu mempunyai sifatnya masing-masing sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhannya.

Sifat anak kelas IV Sekolah dasar Yaitu kelompok umur ketiga (8 sampai 10 tahun). Keadaan jasmani anak pada tingkat umur ini lebih besar dan lebih kuat, serta mempunyai keaktifan kejiwaan yang kuat. Tingkat umur ini

termasuk tingkat perkembangan pra pubertas yang dengan teratur sedikit demi sedikit berubah sampai pada pendirian yang realitis dan meninggalkan dunia fantasinya. Dalam bermain terlihat akan mentaati permainan , peraturan permainan harus dilaksanakan dengan sungguh-sungguh dan dipegang teguh. Permainan beregu sangat menonjol, tetapi mentaati peraturan permainan tetap penting. Dalam bermain yang terpenting bukan siapa pesertanya, tetapi hubungan bersamanya, pendiriannya obyektif, menghendaki sedikit berprestasi, tidak lagi begitu kekanak-kanakan dalam tingkah lakunya, prestasi merupakan tanda dari tingkat umur ini, tetapi bukan hanya prestasi olahraga dan jasman, melainkan juga kecakapan, penguasaan, akal budi, kecerdasan dan harga diri. Jadi permainan prestasi sangat berpengaruh kepada pembentukan kepribadian.

Sifat anak kelas V Sekolah dasar Yaitu kelompok umur ketiga (10 sampai 12 tahun). Meskipun sifat realitis pada anak tingkat umur ini sangat sedikit perubahannya namun dapat dikatakan bahwa mereka telah menjadi lebih bersifat kritis, terutama terhadap prestasi dan kemampuan berprestasi. Hal ini akan terlihat di dalam permainan lari dan tangkap. Dalam tingkatan umur sebelumnya mereka telah menerima permainan lari, tetapi tidak akan ada pertanyaan apakah tujuannya sungguh-sungguh akan tercapai. Anak pada tingkatan umur ketiga kadang-kadang sangat teliti. Apakah yang dilakukan itu benar-benar berfaedah baginya, pendirinya yang obyektif selalu berubah kearah subyektif. Akunnya telah mereka sadari, mereka tidak mau lagi dididik seperti tahun-tahun sebelumnya, sepenuhnya ingin dipertimbangkan bahwa

mereka mampu berprestasi. Baik putra maupun putri pertumbuhan jiwa maupun jasmaninya berkembang dengan baik. Dari hasil prestasinya dapat ditentukan bahwa pertumbuhan anak-anak putera lebih kuat, dalam hal ini guru hendaknya membedakan latihan-latihan untuk putera dan puteri. Meskipun pertumbuhan kedua jenis sangat kuat namun janganlah sangat dituntut akan kekuatan dan keuletan, hendaknya dipertimbangkan juga unsur-unsur pendidikan yang berguna bagi perkembangannya. Permainan yang banyak artinya dalam pendidikan ini diajarkan disini tidak akan hanya berpengaruh kepada kegembiraan dan bergerak saja tetapi berpengaruh sangat kuat juga kepada ketangkasan, ketrampilan dan kesiapan diri. Penambahan perkembangan jiwanya akan mendapat dorongan kuat dari permainan beregu dalam bentuk yang lebih sulit atau kompleks, terutama sekali pada bagian akibat dari kelompok tingkatan umur.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan tentang kemampuan dasar bermain kasti, adalah sebagai berikut:

1. Dody Herlambang (2008) dalam penelitiannya yang berjudul: “Perbedaan Kemampuan Melempar Bola Kasti Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Pedesaan dengan Sekolah Dasar di Perkotaan”. Sekolah yang berada di pedesaan adalah SD N 1 dan 2 Kaligayam, Wedi sedangkan sekolah perkotaan adalah SD N 1 dan 2 Klaten. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survey dengan teknik tes dan pengukuran untuk pengumpulan data. Instrumen penelitian yang digunakan adalah *distance*

thrown test yaitu tes melempar bola kasti dengan teknik lemparan atas kepala tanpa menggunakan awalan. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa putra kelas VI sekolah pedesaan maupun perkotaan yang terdiri dari empat sekolah. Sedangkan sampel yang diambil sebanyak 60 siswa putra dengan teknik random sampling. Analisis data dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kemampuan melempar bola kasti antara siswa yang berada di pedesaan dengan siswa yang berada di perkotaan. Dimana siswa daerah pedesaan memiliki kemampuan melempar bola kasti yang lebih baik dibandingkan dengan siswa daerah perkotaan. Hal ini ditunjukkan dengan rerata siswa pedesaan yaitu 26,47 meter lebih baik jika dibandingkan rerata siswa perkotaan yaitu 20,48 meter. Dengan demikian siswa pedesaan memiliki selisih 5,99 meter lebih besar dibandingkan siswa perkotaan.

2. Desi Ambarwati (2010) dalam penelitiannya yang berjudul: “Kemampuan Dasar Bermain Kasti Siswa Kelas V dan VI Sekolah Dasar Negeri 1 Paseban Bayat Klaten”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei dengan teknik tes dan pengukuran untuk pengumpulan data. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa putra kelas V dan VI. Sedangkan sampel yang diambil sebanyak 45 siswa putra dengan teknik random sampling. Analisis data dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kemampuan melempar bola kasti antara siswa kelas V dan siswa kelas VI. Dimana siswa kelas VI memiliki kemampuan melempar bola kasti yang lebih baik dibandingkan

dengan siswa kelas V. Hal ini ditunjukkan dengan rerata siswa kelas VI yaitu 25,31 meter lebih baik jika dibandingkan rerata siswa V yaitu 17,74 meter. Dengan demikian siswa VI memiliki selisih 7,56 meter lebih besar dibandingkan siswa kelas V.

C. Kerangka Berpikir

Kasti merupakan salah satu jenis permainan bola kecil. Permainan kasti termasuk permainan beregu. Permainan ini mengutamakan kegembiraan dan ketangkasan para pemainnya. Untuk dapat memenangkan permainan, satu regu dituntut untuk bekerja sama dengan baik. Siswa sekolah dasar kelas IV pada umumnya terdiri atas anak-anak yang berusia 8-10 tahun, sedangkan siswa kelas V pada umumnya terdiri dari siswa yang berusia 10 sampai 12 tahun. Untuk dapat bermain kasti diperlukan penguasaan teknik dan taktik yang tepat. Kemampuan melempar, menangkap, memukul menjadi syarat setiap siswa untuk dapat bermain kasti. Akan tetapi, keadaan siswa yang ada di Sekolah Dasar Negeri III Kaligowong Kecamatan Wadaslintang, Kabupaten Wonosobo belum sepenuhnya bisa melakukan berbagai macam teknik di atas. Banyak siswa yang kurang tepat dalam melakukan pukulan. Dalam melakukan permainan siswa banyak yang bercanda serta tidak serius.

Berdasarkan alasan-alasan diatas peneliti tertarik untuk meneliti kemampuan dasar bermain kasti siswa Sekolah Dasar Negeri III Kaligowong Kecamatan Wadaslintang, Kabupaten Wonosobo. Karena menurut peneliti, hal tersebut perlu dibuktikan dengan penelitian mengenai keterampilan bermain kasti. Pengukuran yang digunakan adalah tes kemampuan siswa dalam

melempar bola, menangkap bola, dan memukul bola untuk mengetahui kemampuan dasar bermain kasti siswa Sekolah Dasar Negeri III Kaligowong Kecamatan Wadaslintang, Kabupaten Wonosobo.